

# TÉCNICOS PORTUGUESES DESENVOLVEM O APRICOT F-120

RECENTEMENTE, a Apricot anunciou que iria concentrar a sua produção no modelo Xenl, uma máquina magnífica, que compete directamente com a IBM AT e foi concebida com vista à multi-utilização, através do sistema Xenix. A decisão resultou da concorrência desregrada que se está a verificar no campo dos computadores pessoais e dos pequenos sistemas — a Apricot recusou-se a seguir os competidores, baixando a qualidade e as especificações das suas máquinas mais pequenas, e preferiu retirar-se desse sector do mercado.

Naturalmente, os Apricot ainda em «stock», estão a ser procurados pelos conhecedores que não se deixam convencer pelos «compatíveis» vindos de ignorados fabricantes do Oriente ou pelas maravilhas dos novos micros americanos. No fim, um F1 com 256 ou mesmo 512 K de RAM, um leitor de disquetes de 3 1/2 polegadas e 720 K e monitor a cores de alta resolução, impressora e uma série de programas incluindo o interpretador GW-Basic, o processador de texto Super Writer na versão portuguesa, o Microsoft Basic e a extensão GSX para gráficos é actualmente mais barato que qualquer outro computador com características semelhantes. Com a vantagem adicional de acesso a todos os programas desenvolvidos para os outros Apricot ou disponíveis para eles — incluindo o GEM e a gama tradicional dos IBM PC: Multiplan, Lotus 1, 2, 3, Supercalc 3, Database III, etc.

Uma vez que o Apricot F1 pode normalmente ser expandido até 768 K de RAM (256 + 512), o próprio Lotus Symphony e o Logistix, que ocupam 512 K, podem, em princípio, ser usados por ele. Mas até agora havia uma limitação óbvia: a falta de um disco rígido que permitisse a exploração completa das suas possibilidades nas aplicações empresariais. A Apricot oferecera como opção um disco de 10 Mb, mas não se podia dizer que isso fosse suficiente.

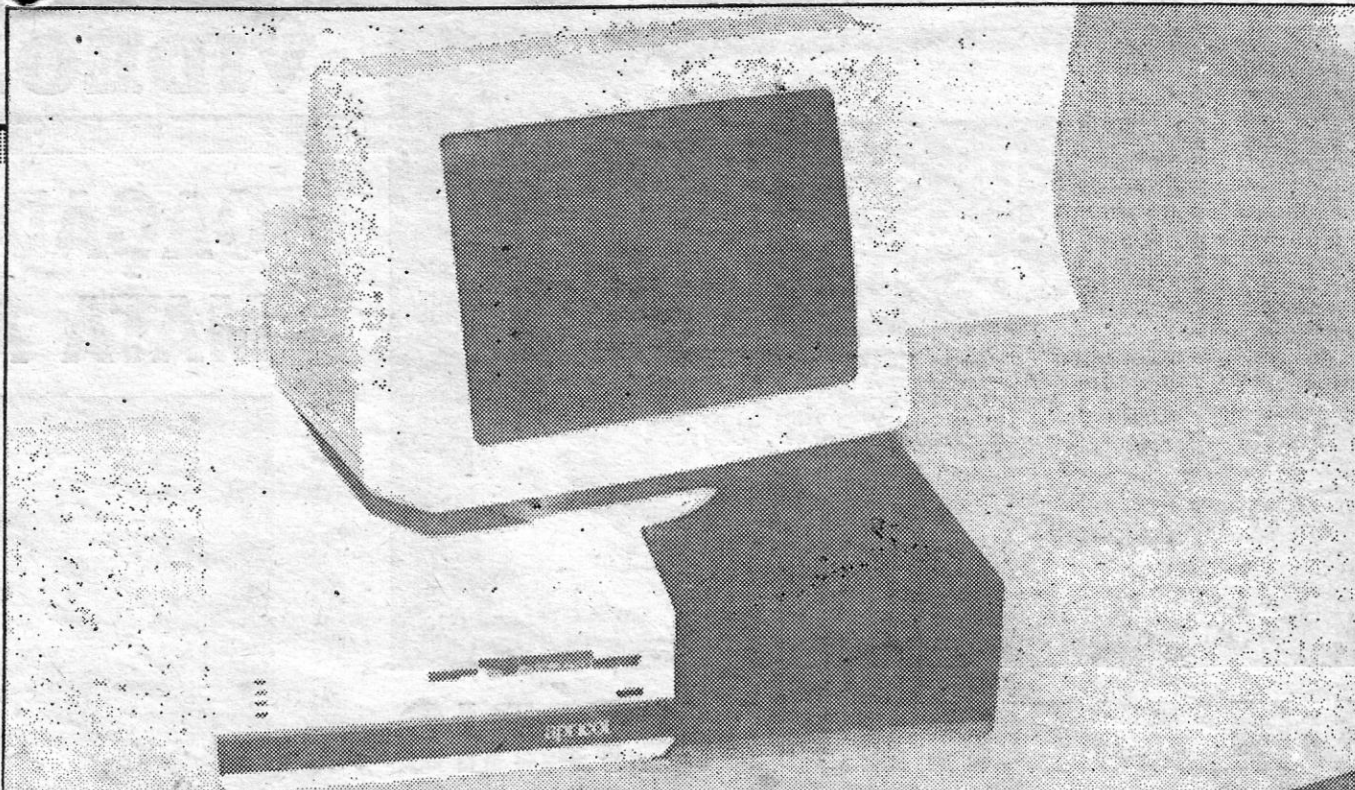
Foi uma atitude honesta, até porque, na verdade, os microcomputadores da série F e o excelente Xi continuam a ser fabricados sob encomenda, mas é um (mau) sinal dos tempos que uma das empresas mais conceituadas e mais inovadoras tenha sido levada a tais extremos. Recordemos que os Apricot foram os primeiros computadores «transportáveis» capazes de serem usados como modelos de secretária, os primeiros a usar as disquetes de 3 1/2 polegadas com 720 K formatados, os primeiros na sua classe a usar as possibilidades do desenho assistido por computador, o primeiro a usar o GEM e o seu comando por ícones, o teclado ligado por infravermelhos e cabos ópticos, o sistema multi-utilizador Xenix e a rede Mainframe. Ao que há a acrescentar o incrível Portable, uma máquina demasiado avançada para o seu tempo, ao ponto de uma das suas versões ter sido a primeira comercializada com comando pela voz, integrado.

## Do «hardware» ao «software»

Pois, o que os britânicos não fizeram ou não quiseram fazer, foi agora feito em Portugal por uma equipa de técnicos do Departamento de Projectos Especiais da Landry, dirigida pelo dr. Joaquim Trindade. O F1 tornou-se no F120 graças à adição de 1 Mb de RAM com origem na placa principal do equipamento e de um disco rígido de 20 Mb, de alta velocidade, muito mais rápido que o do próprio Apricot Xi, pois a demora média no acesso é somente de 65 mili-segundos, enquanto a transferência dos dados se faz à razão de... 5 megabytes por segundo!

O sistema, que assim assume as especificações do IBM AT, é instalado numa caixa que acompanha as linhas da unidade principal e é montada ao lado dela, integrando-se na estética tradicionalmente cuidada dos Apricot. O custo, entre os 367 e os 385 contos, conforme a capacidade da RAM, é surpreendentemente baixo, uma vez que os sistemas mais competitivos com características semelhantes (mas menor capacidade de RAM), custam na Grã-Bratânia entre 2000 a 2500 libras. Mas não se pense que o trabalho dos técnicos portugueses se ficou pela parte do «hardware». O trabalho mais importante, directamente da responsabilidade do dr. Joaquim Trindade, foi o desenvolvimento do «software», ao nível do Factory Format, e do Parking. O programa de formatação basilar, «de fábrica», do Apricot F1, não se adequava às características do novo disco rígido: não o permitia formatar — e há que notar que a formatação de um tal disco é necessariamente de uma complexidade extrema, pois ele é duplo, com um total de quatro superfícies magnéticas, quatro cabeças de leitura e nada menos de 2460 pistas! Quanto aos Parking, como o nome o indica, teve por objectivo levar as cabeças de leitura (delicadíssimas) a estacionar nos seus apoios quando não em uso, um pouco à maneira das escovas dos limpa-pára-brisas, uma precaução com a qual muitos construtores não se preocupam e que é essencial para garantir uma longa duração e o bom funcionamento do sistema.

Os programas do Factory Format e do Parking estão já a ser exportados para os distribuidores dos Apricot, a um custo da ordem do meio milhar de contos. O que prova, mais uma vez, a capacidade e a iniciativa dos nossos técnicos.



Tecnologia portuguesa no F120: a caixa preta, integrada na base, contém o disco rígido de alta velocidade de 20 Mb



## TIMEX FDD 3000

- Sistema operativo CP/ (da Digital Research)
- Duas unidades de leitura Floppy
- 64 K de RAM

## TIMEX TERMINAL

- Teclado Profissional 57 teclas
- Teclado numérico de 12 teclas

## TIMEX PRINTER 2080

- Papel A-4 ou banda continua
- 80 caracteres por linha (137 modo condensado)
- Tipos de letra (bold, elite, pica itálico, dupla largura, condensado, alta qualidade)

## MONITOR

- 80 colunas
- 520 pontos por linha

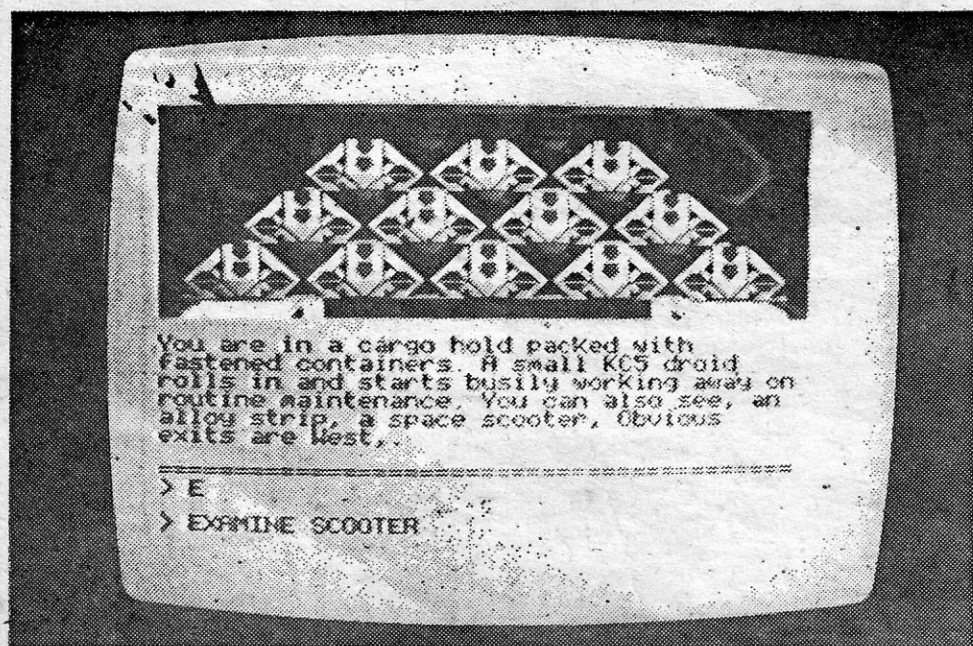
Mais que um processador de texto, base de dados ou folha de cálculo,...

Um computador multilinguagem, basic, pascal, assembler...

## SOFTWARE CP/M

- Flexiwrite (processador texto)
- Flexifile (base de dados)
- Flexicalc (folha de cálculo)
- Pascal 80 (linguagem)
- Devpac 80 (assembler)
- C++ (linguagem)

— Aplicações em contabilidade, stocks...



## UM AGENTE SOLITÁRIO EM LUTA CONTRA IMPÉRIO

TÍTULO: Rebel Planet  
MÁQUINA: Spectrum

Uma ameaça pesa sobre a galáxia e só na Terra uma organização secreta se empenha em travar o domínio do Império Arcadiano, que em breve se estenderá a todos os mundos conhecidos. A organização, designada SAROS, conseguiu introduzir espiões em plena capital do Império e recebeu a informação de que os Arcadianos podiam ser neutralizados, se um homem resoluto conseguisse penetrar no edifício onde um gigantesco computador, apelidado de «Rainha», controla as mentes de todos os guerreiros imperiais, destruindo essa máquina.

Uma nave é preparada, disfarçada de nave de comércio, e um homem é escolhido para desempenhar a missão. É esse homem que controlamos e de nós dependerá, em última análise, a salvação ou a ocupação do resto da galáxia. A nossa nave, Caydia, é lançada no espaço, pré-programada para viajar até três planetas arcadianos, Tropos, Halmurus e Arcadion, e aqui há um primeiro cuidado a tomar, porquanto, se nos demoramos muito em terra, ela descola sózinha, deixando-nos abandonados. Há uma solução, no entanto, que é retardar o cronómetro da nave (RETARD CT), para ganhar mais algum tempo em terra, mas isto só pode fazer-se uma vez.

Nos planetas, temos que procurar os espiões terrestres e obter deles as informações necessárias para progredir na aventura. Por exemplo, o código de entrada no edifício do computador, sediado em Arcadion, é numérico, usando-se nove dígitos binários (0 e 1, como sabem), mas só com a ajuda da rede clandestina os poderemos saber. Estas não são as únicas informações, nem aquele o único problema a resolver. Com efeito, em cada um dos planetas há diversas coisas a fazer, mas, quanto a isso, as instruções do jogo são perfeitamente omíscas, deixando-nos a nós o trabalho da descoberta. Quando muito, aconselham-nos a falar com as pessoas, até com Arcadianos, e a examinar tudo atentamente, porque desse modo se podem obter muitas pistas, além de avisarem que a arma que transportamos deve ir bem escondida.

Os problemas, no entanto, começam ainda a bordo da nave, e ainda antes de desembarcarmos. As tantas, o computador de bordo avisa que um ufo segue a Caydia. Que fazer? Combater ou fugir? Passar despercebido é a norma, mas que significa a estranha mensagem que o nosso rádio intercepta? Uma exploração da

nave revela diversos compartimentos, desde as cabanas aos porões, onde se alinham contentores, aparentemente impossíveis de abrir. Uma scooter, que poderia ser útil em terra, também aí se encontra, mas como reparar as suas avarias?

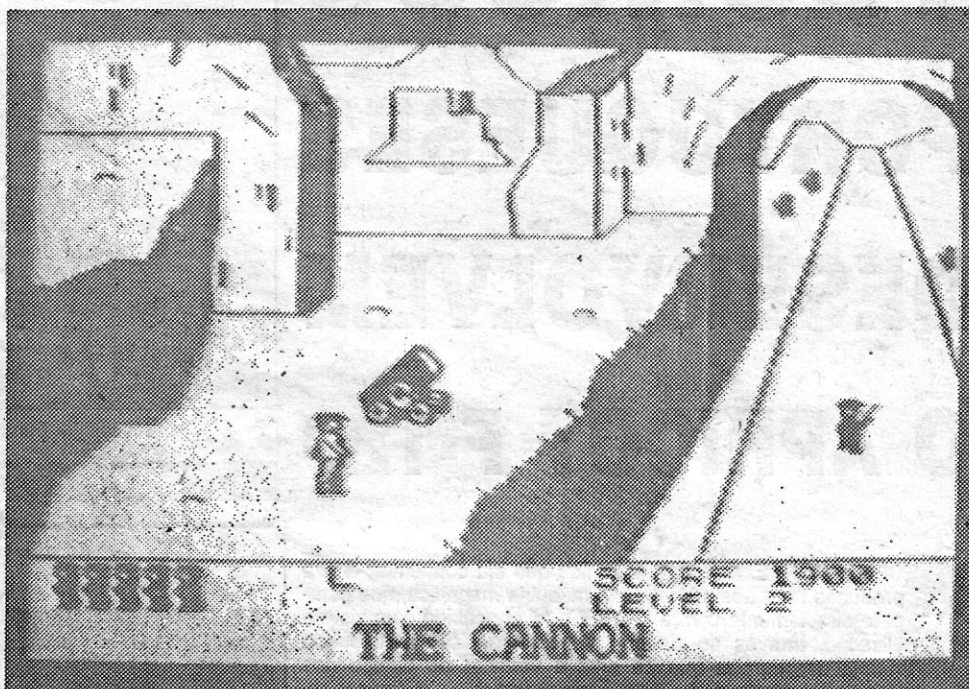
Outro grave problema é a alimentação. O nosso homem tem que comer, senão o seu nível proteico desce tanto que lhe causa a morte. Há uma máquina que fornece comida, mas accioná-la não é nada fácil. Servirá o cartão, será necessária uma moeda? Explorando bem os compartimentos, prestando atenção a tudo, alguns problemas podem ser resolvidos. Finalmente, a nave aterriza e surge outra dificuldade: como abrir a câmara de saída? Depois disso, há ainda que passar pela desconfiada alfândega dos Arcadianos e sair do espaçoporto, o que também se revela complicado.

A aventura, no entanto, não é demasiado difícil e torna-se até absorvente, dada a natureza dos problemas que coloca. Além disso, é visualmente agradável, com gráficos muito bons, incluindo até screens com animação — o que não é proeza fácil num programa tão comprimido. O vocabulário, de cerca de 400 palavras, é suficiente e o computador dá respostas variadas às nossas questões, comandos e até asneiras. Como muitos jogos recentes, permite relacionamento com outros personagens, com os comandos TALK TO (nome) ou ASK (nome) FOR (qualquer coisa), e aceita comandos múltiplos, como, por exemplo, GET THE BATTERY THEN EXAMINE IT ou DROP THE LASER AND THE TICKETS THEN GO DOWN ou, ainda, OPEN THE DOOR, GET THE GRENADE AND THEN PULL THE PIN (o artigo THE é opcional). Além disso, há comandos especiais, como LOOK, I ou INVENTORY, WEAR, REMOVE, QUIT, SAVE GAME, WAIT, etc.

Trata-se, em suma, de uma das aventuras mais interessantes que temos visto ultimamente e, embora a sua utilização seja limitada aos que compreendem e escrevem inglês, recomendamos-a a todos. Desde já se aceitam dicas sobre o jogo, e esperamos que comecem a vir depressa.

GÉNERO: Aventura de texto e gráficos  
GRÁFICOS (1-10): 8  
DIFICULDADE (1-10): 9  
CONSELHO: A não perder

## CAÇADOR DE BANDIDOS MATA À MÁ FILA



TÍTULO: Cliff Hanger  
MÁQUINA: Spectrum

Finalmente, um bocadinho de «subversão» no computador: temos, em Cliff Hanger, um herói que é «mau», um sujeito abaixo de qualquer descrição, a deixar pálios de inveja todos os vilões das séries B de western de Hollywood. Cliff Hanger, o fulano que dá nome a este jogo da New Generation, é bera, gosta de ser bera, e ainda goza com isso — e nós, que insistimos em ajudá-lo, somos ainda piores!

Mas, quem é Cliff Hanger? Apresentemos o sujeito: caçador de prémios de profissão, essa espécie universalmente desprezada, e cobarde, ainda por cima, segundo os códigos da cobiada que se preza, ele não está para se arriscar muito e deixa essa coisa dos duelos cara-a-cara para os outros. Com ele, e se estiver nas suas mãos, o distraído adversário não tem chances: apanha-o à má fila e ainda dá uns saltinhos de alegria, se for bem sucedido!

Com isto sabemos já parte da história, falta o resto. Cliff dedica-se, como vimos, a eliminar bandidos, gosta de o fazer de longe e por meios pouco ortodoxos, e tem uma coisa a seu favor: imaginação não lhe falta. E, como a imaginação não é tudo, sabe ainda como procurar as armas de ocasião, que lhe servem para levar a bom termo a sua tarefa. O nosso papel, como acima se dava a entender, é fazer que tudo corra da melhor maneira.

Veja-se um exemplo: o desprezível Cliff está numa elevação, dominando um estreito vale. Lá em baixo e no caminho que por aí passa vem um honrado bandido, possivelmente a deitar contas ao próximo assalto. Que faz Cliff? Salta-lhe à frente, diz «saca», e que

ganhe o melhor? Não, nada disso. Ali mesmo à mão, convenientemente próximo da beira da falésia, está um grande pedregulho. É só empurrá-lo na altura própria e temos um bandido passado a ferro... Este é, claro, o esquema mais simples, porque mesmo o lançamento da rocha tem variantes, como seja cair a primeira em cima de uma tábua, a fazer de trampolim para outra rocha que, esta sim, vai esmagar o inimigo.

Cliff nunca se arrisca, embora, em níveis mais adiantados, a sorte não esteja sempre pelo seu lado. No entanto, e em regra, pode tentar eliminar calmamente o adversário, sem qualquer hipótese de reacção da parte deste ou receio de a sua armadilha se virar contra ele. Todos os meios são legítimos para Cliff, desde os já descritos até ao tiro de canhão, passando por boomerangs e bombas e terminando em complexos esquemas, que envolvem um radar, uma viagem em cagoneta e o lançamento atempado, por um buraco, de outro pedregulho. Alguns dos métodos são perceptíveis de imediato, mas outros exigem já uma boa observação e reacções rápidas, para serem executados antes de expirar o tempo-limite, como é o caso da tentativa que obriga à utilização de uma alavanca.

O jogo, sendo divertido, não é, de forma alguma, excepcional, sequer ao nível de gráficos, que utilizam apenas o preto e o amarelo, para evitar problemas de mistura de atributos. Todavia, consegue manter o interesse de forma eficaz, mesmo quando dominamos já a técnica de qualquer dos screens, e na época morta que corre, com os distribuidores a guardarem o melhor para o fim das férias, nem será das piores compras.

GÉNERO: Acção  
GRÁFICOS (1-10): 7  
DIFICULDADE (1-10): Variável  
CONSELHO: Comprar

XII — GUIA TV/«A CAPITAL»

**MELO** informática

ENCERRADOS PARA  
FÉRIAS DE 15 A 31  
DE AGOSTO

POSSUA AS  
CHAVES DA  
MICROINFORMÁTICA



ATENÇÃO  
AO COMPRAR O  
SEU AMSTRAD  
EXIJA SEMPRE  
A GARANTIA DO  
REVENDEDOR  
OFICIAL

P.D.C.  
SALARIOS  
T.TEXTO  
STOCK

FACTURACAO  
C.CORRENTES  
FICHEIROS  
JOGOS

... diga-nos quais os seus problemas  
... dar-lhe-emos a solução.

JOSÉ DE MELO & SILVA, LDA.

ESCRITÓRIO : Rua Bernardim Ribeiro, 15 - LOJA ZODIACO : R. Conde Redondo, 5 - Loja G  
LOJA MELO : Rua Gonçalves Crespo, 18 - C - Tel. Zodiaco 549904, Tel. Melo 525669

FOTOCENTRO, LDA.

PROMOÇÃO:

CANON T 50

C/ ESTOJO

53.500\$00

LOJA 3 — Rua Francisco Marques — Beato, 30-A — Moscavide

AMSTRAD

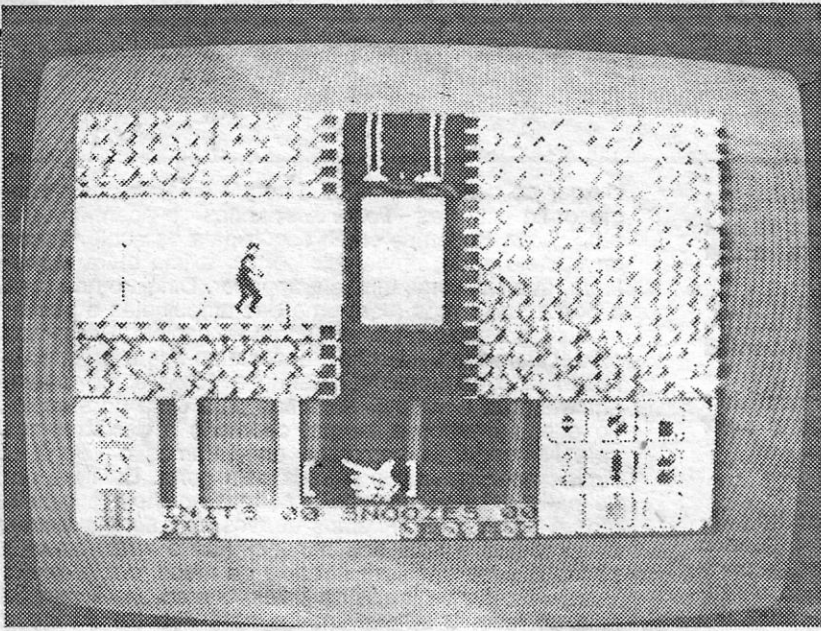
PC — PCW

8512 = 8256

IGUAL PREÇO? SIM!!

TUDO SOFTWARE PROFESSIONAL  
REVENDA E VENDA DIRECTA

AMSTRAD CLUB • TELEF. 7143159 • LISBOA



## «Reprise»

# «Impossible Mission»

## UMA MISSÃO IMPOSSÍVEL CONTRA CIENTISTA LOUCO

«Impossible Mission» é uma complexa aventura de acção, que exige não só perícia para passar os diversos quadros como tratos de cabeça suficientes para decifrar os códigos que o agente secreto encontra no seu percurso.

Controlamos o agente secreto 4125, que recebe ordem para penetrar no refúgio subterrâneo de um cientista mais ou menos louco, que conseguiu acesso a todos os computadores dos sistemas de defesa das grandes potências mundiais e, designadamente, aos que controlam o lançamento de mísseis. Na altura em que começa a missão, o cientista, Elvin Atombender, está a trabalhar no sentido de decifrar os códigos de lançamento, para dar a respectiva ordem e, dessa forma, destruir o mundo num holocausto nuclear.

Anteriormente, foram feitas duas tentativas para penetrar na fortaleza subterrânea de Elvin, mas os agentes 4116 e 4124 foram mortos, embora tivessem conseguido enviar antes algumas informações. Assim, sabe-se que a fortaleza tem 32 salas, defendidas por robôs, e que algumas servem para habitação ou lazer, enquanto outras são parte do complexo de computadores do professor. As informações que os agentes mortos conseguiram mandar indicam que Elvin usa três tipos de palavras de passe ou códigos no seu sistema de segurança, que escondeu no mobiliário, porque é distraído e tem medo de os esquecer. Uma das tarefas principais do novo agente, portanto, é encontrar essas palavras de passe e códigos.

Mas, que fazer com eles? Usando-os, o agente tem acesso aos terminais de computador instalados nas salas e pode desactivar os robôs ou alterar o sistema de elevadores nas salas. Há um código, no entanto, que é bastante mais difícil de descobrir, o da sala de controlo: o cientista partiu-o em várias peças, que espalhou pelas salas, devendo o agente apanhá-las e montá-las, como um «puzzle», para formar o código.

Para tornar a sua tarefa mais fácil, o agente tem um computador de bolso, equipado com um telefone, por meio do qual pode contactar com os seus superiores, para ajuda na solução de «puzzles», mas isto custa-lhe tempo — e só tem seis horas para deter o professor. Neste caso, o computador da agência dá três opções e escolhe-se a que se pretende com a luva que serve de cursor. O ícone para o telefone é o inferior esquerdo.

O jogo, além da parte de acção, tem uma janela com diversos ícones, que simulam o uso do computador de bolso. Os centrais mostram as peças do «puzzle», sendo as duas da esquerda as que estão na memória; ao centro, e ao alto, o ícone mostra a peça em que se está a trabalhar. Os ícones do lado direito são os operativos e, assim, da esquerda para a direita e de cima para baixo, temos: rotação vertical da peça, rotação horizontal, apagador; ícone de desligar o computador; ícone para «desfazer» a montagem da última peça, pausa; ícones para mudar a cor das peças, em baixo.

Para activar o computador, o agente tem de estar no elevador ou num dos corredores, premindo-se, então, o botão ou tecla de disparar. Aparece, então, a janela dos ícones, com a luva, que se desloca com as teclas de movimento e se activa com o disparo. Por exemplo, para apanhar uma peça do «puzzle» (anteriormente recolhida numa sala) que esteja na pequena janela de memória, leva-se lá a luva, prime-se disparar e, depois, transporta-se a peça. As peças devem ser da mesma cor para serem combinadas, mas, se duas peças parecem combinar e não têm a mesma cor, podem usar-se os ícones de mudança de cor para ver se ligam. Finalmente, há quatro peças para cada «puzzle» e nove «puzzles» em todo o jogo. De cada vez que se completa um «puzzle» aparece uma letra da palavra de código que dá acesso ao centro de controlo do cientista.

Voltando mais atrás, à medida que se explora a fortaleza, o computador de bolso mostra um mapa do complexo. Em cada sala deve procurar-se exaustivamente, evitando os robôs, as peças de «puzzles» ou os códigos. Para o fazer, colocamo-nos directamente em frente de uma peça de mobiliário e empurra-se o joystick para a frente ou usa-se a tecla de comando «para cima». Aparece então uma janela com a palavra «Chearching» e uma barra que indica o tempo que é preciso para revistar esse objecto (manter o comando «para cima» até a barra desaparecer. Podem então aparecer quatro coisas: ou a indicação de que nada aí se encontra, ou o desenho de um robô a dormir, o que representa uma palavra de passe SNOOZE, que permite desactivar temporariamente os robôs dessa sala, ou o desenho de uma plataforma, com uma seta, que representa um passe LIFT INIT, ou uma peça do «puzzle». Os SNOOZE e INIT são usados nos terminais, em regra localizados junto à entrada da sala.

Além disso, há duas salas de código, onde podem obter-se códigos adicionais. Aí a consola mostra (usa-se o mesmo processo de busca atrás descrito) uma sequência de quadrados cada um com uma nota musical, e uma luva; deve usar-se a luva para tocar os quadrados numa sequência ascendente das notas musicais, e se acertarmos são-nos dados mais SNOOZES e INITS.

O jogo é difícil, sobretudo porque os robôs mal dão «chances» de examinar tudo a preceito, mas constitui um bom desafio, quer para quem gosta de plataformas quer para os apreciadores da resolução de enigmas e «puzzles». Para os que não tinham instruções de «Impossible Mission» e a achavam ainda mais impossível do que já é, esperamos que isto sirva de ajuda. Quanto às teclas a usar, são as seguintes: «Caps/Z», esquerda/direita; «P/L», subir/descer; «B-Space», disparar.

## Jogos Atari

# «TAPPER» EM VERSÃO MELHORADA

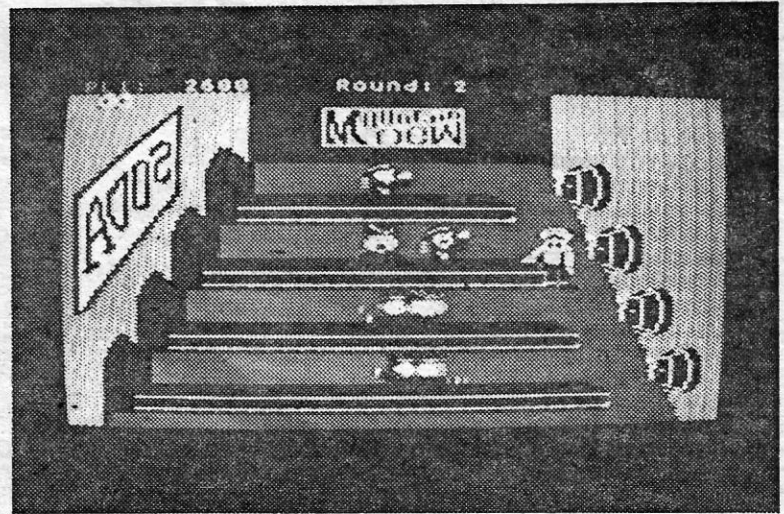
TÍTULO: Tapper

MÁQUINA: Atari

Tapper começou por ser um sucesso nas máquinas de Arcade e algum tempo depois, em 1985, foram lançadas diversas versões para micros, que alcançaram igual êxito. Conhecíamos a versão Spectrum, temos agora a da Atari, que não difere muito daquela, em termos de estrutura, mas que aproveita melhor os gráficos e, sobretudo, o som, quer na música, quer nos «efeitos especiais».

Conforme devem estar lembrados os que conhecem a versão Spectrum, este jogo da US Gold põe em cena um superatarefado barman, que deve manter satisfeita a abundante clientela com um abastecimento constante de soda, essa bebida tão tipicamente americana, e outros líquidos não alcoólicos.

O problema é que o barman tem diversos balcões para servir e a clientela não gosta de esperar, avançando constantemente ao longo do balcão, a protestar pela demora. A solução, como se sabe do Spectrum, é atirar as canecas de bebidas ao longo dos balcões, correndo de um para outros, de forma a que nenhum cliente chegue à ponta onde está o barman (se isto sucede, é o fim deste). Ele deve também ter cuidado para não atirar duas canecas, por exemplo, ao longo de um balcão onde só há uma pessoa, porque partir a loiça dá mau resultado — e o mesmo sucede quando os clientes começam também a enviar as canecas vazias pelo mesmo processo. Ele tem, então, que desdobrar-se, correndo de um balcão para outro, servindo aqui, apanhando canecas vazias



ali, sem deixar que nenhum caia ou que um cliente chegue à sua zona.

Passando este primeiro écran, em que o pobre barman tem de correr de tal forma que lhe voam os cabelos (bem animado, este sprite!), terá de adivinhar sob que lata e o vigarista de serviço escondeu um objecto, num daqueles jogos, a exigir bom golpe de vista, em que as latas são manipuladas com grande rapidez, de forma a enganar visitantes de feiras em todo o mundo. E sempre por aí fora, com combinações mais difíceis de balcões, e sempre com o mesmo procedimento: ir à torneira ou ao barril (carregar no fire button) e servir clientes, correr de um lado para outro, em todas

as direcções, pelo menos enquanto durar a perícia do jogador.

Já na versão Spectrum este jogo era uma verdadeira delícia, e na do Atari ficou certamente a ganhar. Tapper é um daqueles jogos que não cansam e não passam de moda, e aos quais apetece voltar de vez em quando.

**GÉNERO:** Acção.  
**GRÁFICOS (1-10):** 10.  
**DIFICULDADE (1-10):** Inicial 3 e crescente.  
**CONSELHO:** A não perder.

# TÚNEIS EXIGEM BOA TÁCTICA

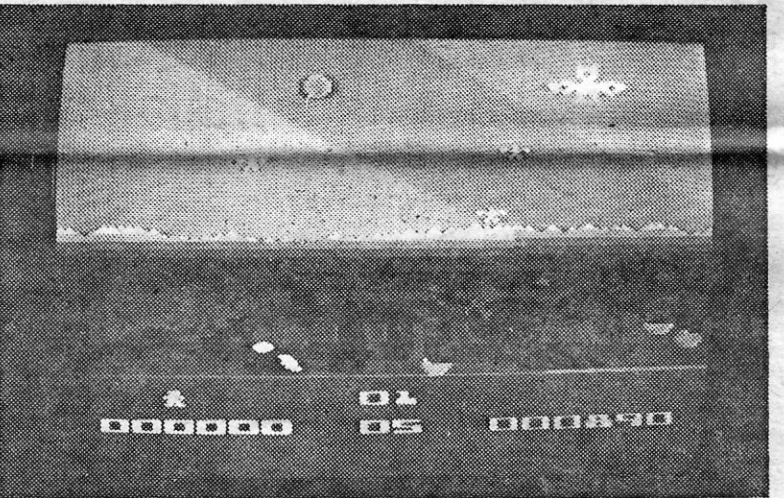
TÍTULO: Boulders and Bombs

MÁQUINA: Atari

O planeta está sob o ataque de estranhos seres, que viajam em naves de formas igualmente insólitas, e temos que salvar-nos do seu ataque, que atinge, inclusive, o subsolo onde nos abrigamos. As naves disparam uma espécie de sementes, por meio de raios, que germinam rapidamente, cortando-nos o caminho de um lado para o outro do «écran», a menos que consigamos destruí-las a tempo.

O objectivo é passar do túnel do lado esquerdo para o túnel do lado direito, e para isso dispomos de uma máquina perfuradora, que activamos com o fire button e utilizamos para abrir caminho e/ou destruir os raios disparados pelas naves ou as plantas que rapidamente crescem, espalhando-se pelos túneis que abrimos. A outro toque de fire button, passamos a controlar o nosso personagem, que fazemos avançar pelos túneis abertos pela perfuradora, até chegarmos ao outro lado, momento em que iniciamos outro nível.

O jogo, não sendo brilhante, está bem concebido, com uns gráficos vistosos e sprites de fácil controlo, exigindo apenas alguma táctica para conjugar os movimentos do personagem e da perfuradora, de forma a evitar da melhor maneira os obs-



táculos. E há que ter um pouco de cuidado, porque as rochas enterradas diminuem a velocidade de avanço da perfuradora e, numa situação de «aperto», deve-se ter isso em conta.

Boulders and Bombs não oferece dificuldades de maior e será, assim, recomendável aos mais novos.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 7  
**DIFICULDADE (1-10):** Inicial 2  
**CONSELHO:** Comprar para os mais novos

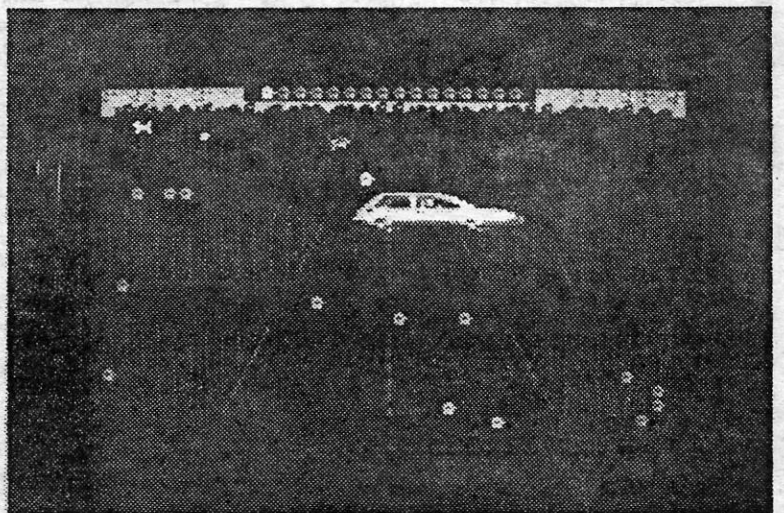
# CÃO «APERTADO» QUER ALÍVIO

TÍTULO: Dog Daze

MÁQUINA: Atari

Já que estamos em jogos que, em princípio, se destinam aos mais pequenos, podemos também aconselhar Dog Daze, de igual forma aparentemente simples e com uma «história» fácil de entender.

Em Dog Daze controlamos um cão, que sai à rua para fazer as necessidades, escolhendo para o efeito as bocas de incêndio. O problema é que ele não anda sozinho na rua e as «casas de banho» têm outros candidatos. Para pontuar, é preciso chegar às bocas de incêndio, que vão aparecendo, primeiro do que os rivais, ou atingi-los à distância com o osso que o cão transporta (se falhar a pontaria ou acertar numa boca de incêndio já tomada, o osso cai e é preciso ir recuperá-lo). As bocas de incêndio que o nosso cão toca vão ficando da cor que lhe é atribuída e o seu progresso pode ser medido pelo «score» ao alto do «écran»; se toca numa já pertencente ao rival, o nosso cão fica ton-to e incapaz de prosseguir durante uns segundos.



De vez em quando aparece um automóvel e esse é um dos aspectos piores do jogo, porque o veículo está perfeitamente deslocado, além de se mover bastante mal. Tirando isso, o jogo tem alguma graça e os mais pequenos vão certamente apreciá-lo.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 6  
**DIFICULDADE (1-10):** 4  
**CONSELHO:** Comprar com reservas

# VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

## Pokes & Dicas

**ESPERÁVAMOS** que, com a maioria dos leitores em férias, diminuisse o afluxo de correspondência, mas não é isso que sucede (têm mais tempo, não é?), o que cria um problema adicional, que é repor o material que nos mandam em dia. Assim, vamos atrasar de novo, e menos por hoje, mas talvez se consiga recuperar ainda nas férias, se conseguirmos espaço maior para a secção.

E começamos hoje com a carta, de que já falava na semana passada, do **Vitor Manuel M. Marques, de Lisboa**, que mandou uma longa dica para *Fairlight*. O Vitor, que mora na Rua das Furnas, 14, r/c Esq. 1500 LISBOA, gostaria de trocas de correspondência, sobretudo com apreciadores de jogos de aventura e estratégia. Mas vamos à carta.

**Solução de Fairlight:**  
Conheço três versões do «Fairlight», a saber:  
1. O carregamento do programa faz-se, ao mesmo tempo que vemos o «screen» — pátio do castelo — e um contador que ao chegar à posição 0, indica que o jogo está pronto a começar.  
2. O carregamento do programa só nos permite ver o «screen».  
3. O carregamento faz-se sem vermos o «screen» e no TV aparecem as tradicionais linhas amarelas e azuis com um fundo preto.

Foi com base nesta última versão que eu pude utilizar o POKE 61928,0, o qual permitiu obter as vidas infinitas. O objectivo do jogo é entregar o «Book of light» ao feiticeiro e conseguir sair pela porta grande do pátio. Para isso é preciso recolher alguns objectos, percorrendo as diferentes salas do castelo. Os «maus da fita» são:

- 1 — **Guardas** — A maneira de os «matar» rapidamente é colocarmo-nos em linha com eles. Assim que os «matarmos» fica um capacete no chão, o qual, podemos pegar como qualquer outro objecto, e levá-lo para outra sala de modo a não nos estorvar mais.
- 2 — **Trolls** (Guardas em ponto grande) — Lutamos com eles da mesma maneira que fazemos com os guardas, ou seja, em linha recta. Para que eles não nos importunem convém deixar, no sítio em que eles desapareceram, um barril.
- 3 — **Monges** — Em situação normal — sem vidas infinitas — tiram-nos a energia. Na situação presente, limitam-se, ora a olhar para nós e barrar-nos o caminho ora a empurrar-nos para fora do objectivo pretendido.

- 4 — **Redemoinhos** — Limitam-se, em situação normal, a retirar-nos energia e a capturar os objectos que por descuido, nós possamos deixar nessa sala.
- 5 — **Flores** — Retiram energia.  
Para que servem os objectos:
  - 1 — «**Scroll**» ou **pergaminho** — Encontra-se logo ao principio do jogo, no pátio, e deveria servir, para quando o utilizássemos, trazer-nos de volta ao ponto de partida. Acontece que, nas três versões quando utilizamos este objecto, o jogo fica estragado — entra em «crash».
  - 2 — **Poção** — Serve para fazermos desaparecer os monges.
  - 3 — **Cruz** — idem.
  - 4 — **Ampulheta** — Serve para fazer com que os monges fiquem parados, para podermos passar à vontade. Não deveremos saltar quando tivermos utilizado a **ampulheta**, porque senão o jogo fica estragado — entra em «crash».
  - 5 — **Coroa** — Serve para entrarmos no túnel (funciona como chave).
  - 6 — **Garrafas e pães** — Servem para restaurarmos a energia.
  - 7 — **Chaves** — Servem para entrarmos em determinada porta, e só nessa.  
Para acabarmos o jogo, precisamos de fazer da seguinte maneira:
    - **Apanhamos a coroa que se encontra no pátio, junto à porta do guarda.** Para isso «matamo-lo» e colocamos o capacete na casa ao lado. Para podermos chegar à coroa, empilhamos barris e bancos de modo a poder

chegar ao cimo do portão. A seguir dirigimo-nos ao lugar onde estão as «flores assassinas» e apanhamos a **ampulheta**. Podemos então seguir para os subterrâneos do castelo onde, numa das portas, existe outra **ampulheta**, que devemos também apanhar. Dirigimo-nos para a ponte, utilizamos (use) uma das **ampulhetas** e passamos para os caminhos exteriores do castelo. Passamos pelo local onde está o **troll**, encostamo-nos à parede do nosso lado esquerdo e, usando a **coroa** como chave, entramos na tumba. Ai saltamos para cima do sarcófago e empurramos a tampa, de modo a deixarmos cair. No segundo sarcófago encontramos o «**Book of flight**», apanhamo-lo e saímos pela porta. Esta vai dar ao pátio exterior, usamos a outra **ampulheta** e passamos a ponte, que tínhamos atravessado anteriormente. Dirigimo-nos à sala dos **redemoinhos** e apanhamos a **poção** que se encontra debaixo da mesa, deste modo: Vamos buscar os jarros de **flores**, que se encontram na sala ao lado, e empurramo-los para debaixo da mesa de modo a fazer aparecer a **poção** do outro lado. É preciso tomar atenção de modo a que os **redemoinhos** não se apoderem dela.

Dirigimo-nos para a sala do trono, «fintamos» o **monge** e saltamos para cima do trono. Ai deslocamos o painel do lado direito, saltamos para o espaço entre o trono e o painel e apanhamos a **cruz**.

Vamos então para o local antes do «écran» das **flores assassinas**, onde se encontra o **guarda**, «matamo-lo», apanhamos a **chave** e entramos nessa porta. Largamos a **coroa**, apanhamos o barril e subimos os degraus da torre. Para passarmos os **monges**, devemos proceder do seguinte modo:

- 1.º **monge** — Subimos as escadas encostadas ao lado esquerdo, quando chegamos ao lado do **monge** saltamos para a frente e, ao mesmo tempo, para a esquerda.
- 2.º **monge** — Colocamo-nos de frente para ele, largamos a **cruz** e empurramo-la.
- 3.º **monge** — Procedemos do mesmo modo que descrevemos para o segundo, utilizando agora a **poção**.

## Linha a linha...

O material que nos tem sido enviado ultimamente permite manter uma certa regularidade desta secção, o que registamos com o maior prazer, tanto mais que estão a chegar programas com bastante interesse.

É o caso, por exemplo, do que enviou o **Américo Silvestre, de Venda do Alcaide, Pinhal Novo**, e que permite escrever a três dimensões no *Spectrum*. O programa, diz ele, honestamente, não é seu, mas o Américo introduziu-lhe algumas alterações, para o tornar mais operacional:

```

5 POKE 23609,99
10 INPUT "ALTURA (0 A 130)"; P
15 IF P<0 OR P>130 THEN GO TO 10
20 INPUT "DIGITA QUALQUER COISA (Máximo 7 caracteres)"; B$
25 LET A=LEN B$: IF A>7 THEN TO 20
9010 PRINT AT 21,0; INK 7;B$
9020 FOR F=0 TO B/A-1: FOR N=0 TO 7
9030 IF POINT (F, N)=0 THEN GO TO 9070
9035 BEEP .01,N+20
9040 FLOT F*4,N*4+135-P: DRAW 4,0: DRAW 0,4: DRAW 4,0: DRAW 0,4: DRAW 3,0: DRAW 0,2: DRAW -2,0: DRAW 0,-1: DRAW 2,0: DRAW -2,-2
9050 DRAW 5,5: DRAW 0,4: DRAW 0,-4: DRAW 4,0: DRAW 0,4: DRAW 0,-4: DRAW -5,-5
9060 DRAW 0,4: DRAW 5,5: DRAW -4,0: DRAW -5,-5
9070 NEXT N: NEXT F
9080 PRINT AT 21,0: "
9090 GO TO 10

```

Pode-se inserir a seguinte linha:  
30 PRINT AT 7,8; FLASH 1; "O MEU NOME É."  
E quando ele nos pedir a altura, respondemos 80. Quando pedir para escrevermos qualquer coisa, digitamos o nosso nome. Também acho que se pode escrever mais de 7 caracteres, com um pouco mais de trabalho, usando GRÁFICOS DEFINIDOS PELO UTILIZADOR.

O nosso já conhecido **Jorge Nuno Pereira, de Lisboa**, mandou várias coisas, entre as quais um programa gerador de chaves para o Totoloto. Na primeira versão, gera apostas simples; na segunda, múltiplas. Em ambos os casos, «é dado a conhecer o preço da tentativa de se tornar um milionário», diz o Jorge. E são estas:

```

Totoloto
1 REM Versão # 1
10 INPUT "Número de chaves = "; N
20 IF N/2 - INT (N/2) OR N<2 THEN N GO TO 10
30 DIM A(6)
40 FOR I=1 TO N
50 FOR J=1 TO 6
60 LET R=INT (RND*45) + 1
70 FOR K=1 TO J
80 IF A (K) = R THEN GO TO 60
90 NEXT K
100 LET A (J) = R
110 PRINT " " (2 TO 2+(A(J) <10)); A (J);
120 NEXT J
130 PRINT
140 NEXT I
150 PRINT "Custo total = "; N*1 5; "$00"
1 REM Versão # 2
10 INPUT "Número de cruces = "; N
20 IF N<7 OR N>45 THEN GO TO 10
30 DIM A (N)
40 FOR I=1 TO N
50 LET R=INT (RND*45)+1
70 FOR K=1 TO I
80 IF A (K)=R THEN GO TO 50
90 NEXT K
100 LET A (I) = R
110 PRINT " " (1 TO 2+(A(I) <10)); A (I);
140 NEXT I
150 GO SUB 190
160 PRINT "Apostas = "; F
170 PRINT "Custo total = "; F*15; "$00"
180 STOP
190 REM Função F = Apostas
200 LET F=1
210 FOR K=1 TO N

```

```

220 LET F1=F1*K
230 NEXT K
240 LET F2=1
250 FOR K=1 TO N-6
260 LET F2=F2*K
270 NEXT K
280 LET F=F1/(F2*720)
290 RETURN

```

Como se recordam, anteriormente o Jorge tinha enviado um programa para resolver sistemas de equações pelo Método de Gauss e, agora, mandou uma alteração (ou um remédio) para que esse programa possa ser usado nos computadores em que os ciclos FOR...NEXT funcionem mal (por exemplo, os computadores Basic de bolso Casio). E manda ainda uma série de pequenas rotinas.

— Para os que querem utilizar o programa de sistemas equações (1 de Agosto) num computador cujos ciclos FOR...NEXT não funcionem numa maneira «standard» (ex. computadores basic de bolso Casio), deverão proceder à substituição da linha 30 por:

```

30 DIM A(N+1,N+1)
— Agora vai um programa só para quem o SPECTRUM (ou compatíveis) de efeitos especiais no BORDER:
10 BORDER 0: BORDER 1: BORDER 2: BORDER 3: BORDER 4: BORDER 5: BORDER 6: BORDER 7: BORDER 0: BORDER 1: PAUSE 1: GO TO 10

```

O programa que se segue é o aproveitamento dum BUG no SPECTRUM, de forma a dar um efeito especial bem interessante:

```

10 INPUT "Número ímpar = "; N
20 CLS
30 PLOT 127,0
40 DRAW 0,175,PI*N
50 GO TO 10

```

Segue-se um programa (só para o pessoal do SPECTRUM) que é a resposta para o Mário Lopes (25 de Julho) sobre o problema da saída do cursor do «écran». Na versão 1, o cursor nunca sai do «écran»; na versão 2, quando o cursor sai por um lado, aparece no lado paralelo. As versões 3 e 4 são semelhantes respectivamente às 1 e 2, mas em alta resolução. Boa sorte nos desenhos!...

```

1 REM Versão # 1
5 BORDER 6
10 PRINT #0; " Q=H A=down O= Left P=right"
20 LET A=0: LET B=0
30 PRINT AT A,B; INK RND*8; "■"
40 IF INKEY$="Q" AND A<0 THEN LET A=A-1
50 IF INKEY$="Q" AND A<21 THEN LET A=A+1
60 IF INKEY$="O" AND B>0 THEN LET B=B-1
70 IF INKEY$="P" AND B<31 THEN LET B=B+1
80 GO TO 30

```

```

1 REM Versão # 2
5 BORDER 6
10 PRINT #0; "Q=H A= down O=Left P=right"
20 LET A=0: LET B=0
30 PRINT AT A,B; INK RND*8; "■"
40 IF INKEY$="Q" THEN LET A=A-1: IF A<0 THEN LET A=21
50 IF INKEY$="A" THEN LET A=A+1: IF A>21 THEN LET A=0
60 IF INKEY$="O" THEN LET B=B-1: IF B<0 THEN LET B=31
70 IF INKEY$="P" THEN LET B=B+1: IF B> 31 THEN LET B=0
80 GO TO 30
1 REM Versão # 3
5 BORDER 6
10 PRINT #0; "Q= A=Down O=Left P=right"
20 LET X=0: LET Y=0
30 PLOT X,Y
40 IF INKEY$="Q" AND Y<175 THE N LET Y=Y+1
50 IF INKEY$="A" AND Y>0 THEN LET Y=Y-1
60 IF INKEY$="O" AND X>0 THEN LET X=X-1

```

```

70 IF INKEY$="P" AND X<255 THE N LET X=X+1
80 GO TO 30
1 REM Versão # 4
5 BORDER 6
10 PRINT #0; "Q= A=down O=Left P=right"
20 LET X=0: LET Y=0
30 PLOT X,Y
40 IF INKEY$="Q" THEN LET Y=Y+1: IF Y>175 THEN LET Y=0
50 IF INKEY$="A" THEN LET Y=Y-1: IF Y<0 THEN LET Y=175
60 IF INKEY$="O" THEN LET X=X-1: IF X<0 THEN LET X=255
70 IF INKEY$="P" THEN LET X=X+1: IF X>255 THEN LET X=0
80 GO TO 30

```

### Esclarecendo dúvidas

Dois leitores responderam esclarecendo dúvidas levantadas neste suplemento pelo **Mário Lopes**. Assim, o **Luis Miguel Lopes de Oliveira, do Cartaxo**, envia a resposta, acrescentado que existe outro erro no programa original (a tecla de cima envia para baixo e vice-versa). E diz que as linhas 40, 50, 60 e 70 devem ser substituídas pelas seguintes:

```

40 IF INKEY$="Q" AND A> THEN LET A=A-1
50 IF INKEY$="A" AND A<19 THEN LET A=A+1
60 IF INKEY$="O" AND B>0 THEN LET B=B-1
70 IF INKEY$="P" AND B<31 THEN LET B=B+1

```

(Nota para o Luis: dizias que enviavas coisas em separado, mas deves ter-te esquecido. E melhor mandares tudo de novo.)

Por seu turno, o **Miguel Afonso Oliveira, do Entroncamento**, aconselha Mário Lopes a restringir os valores que as variáveis «a» e «b» podem tomar, tendo utilizado esse processo num programa que enviou (segue, abaixo, com o n.º 1), em que a linha 20 é opcional. Acrescenta que, apesar de tudo, se torna demasiado extenso para o seu objectivo e, portanto, estabeleceu uma segunda rotina num Basic um pouco mais complexo, mas que satisfaz o objectivo proposto de uma forma mais integral. Inclui ainda um terceiro programa, com a mesma técnica de programação do anterior, mas que provoca o deslocamento de um pixel segundo as suas coordenadas. Pode ser muito útil — diz — quando nos perdemos no «écran».

```

PROGRAMA 1:
10 LET a=0: LET b=0
( 20 CLS )
25 PRINT AT a,b; INK INT (RND*7)+1;"■"
30 IF INKEY$="a" THEN LET a=a+1
40 IF INKEY$="q" THEN LET a=a-1
50 IF INKEY$="o" THEN LET b=b-1
60 IF INKEY$="p" THEN LET b=b+1
70 IF a <0 THEN LET a=a+1: GO TO 70
80 IF a>21 THEN LET a=b-1: GO TO 80
90 IF b<0 THEN LET b=b+1: GO TO 90
100 IF b>31 THEN LET b=b-1: GO TO 100
110 GO TO 20

```

```

PROGRAMA 2:
10 LET a=0: LET b=0
20 PRINT AT a,b; INK INT (RND*7)+1;"■"
30 LET a=a+(1 AND INKEY$="a" AND a>=0 AND a<=20)-(1 AND INKEY$="q" AND a>= AND a>= AND a<=21)
40 LET b=b+(1 AND INKEY$="p" AND b>=0 AND b<=31)-(1 AND INKEY$="o" AND b>=1 AND b<=31)
50 GO TO 20

```

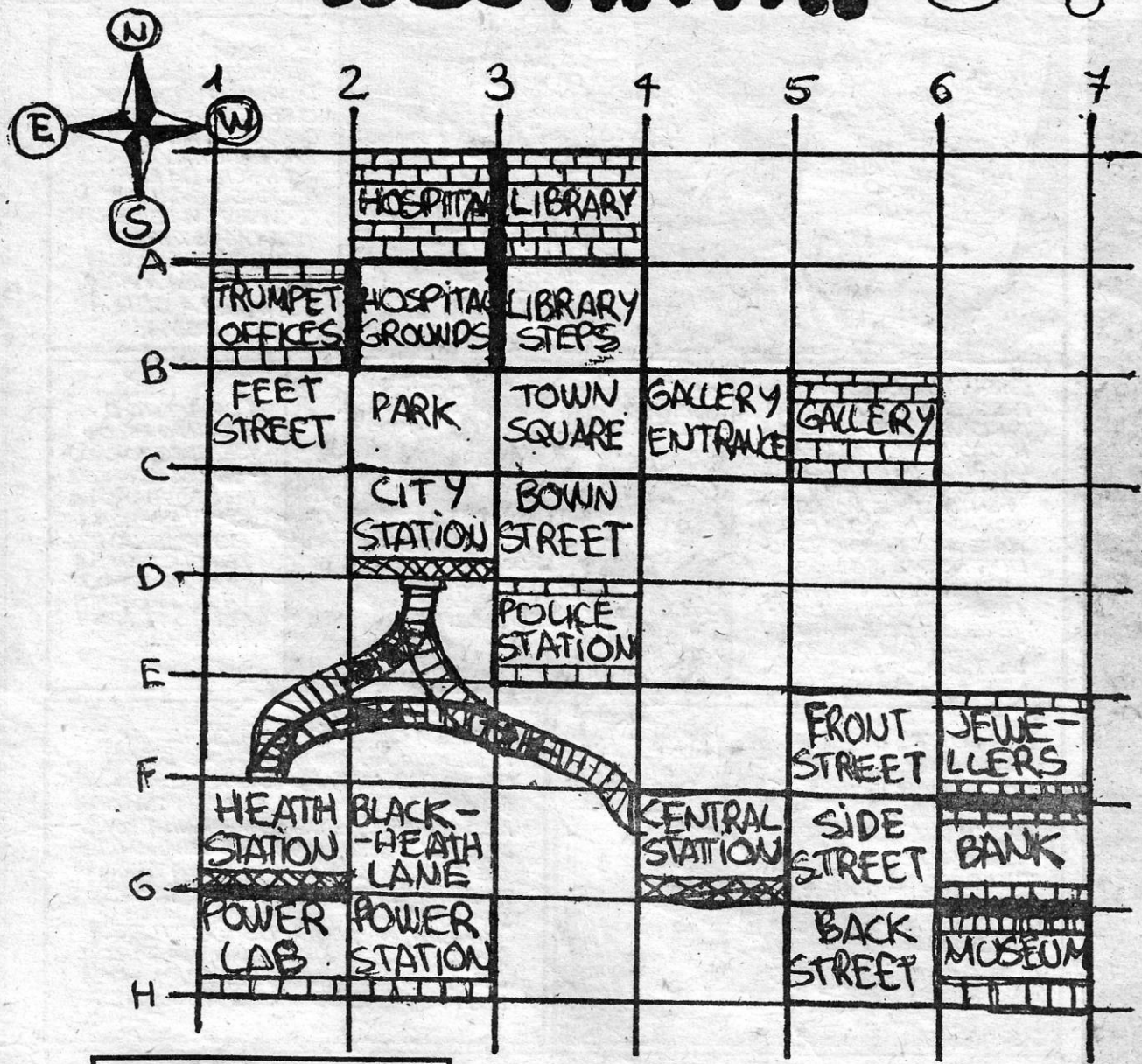
```

PROGRAMA 3:
10 LET a=0: LET b=0
20 CLS
30 PRINT # 0; "x="; a, "y="; b
40 PLOT a,b
50 LET a=a+(1 AND INKEY$="p" AND a>=0 AND a<=254)-(1 AND INKEY$="o" AND a>=1 AND a<=255)
60 LET b=b+(1 AND INKEY$="q" AND b>0 AND b<=174)-(1 AND INKEY$="a" AND b>=1 AND b<=175)
70 GO TO 20.

```

CARLOS EDUARDO

# REDHAWK



Quando chegamos ao penúltimo patamar, «matamos» os guardas, colocamos o barril no patamar superior e saltamos para cima, de modo a ir ter ao local onde se encontra o feiticeiro. Neste sítio devemos, em primeiro lugar, apanhar a chave e depois largar o livro. Após isto o feiticeiro transforma-se em monge e empurra-nos para baixo. Descemos até à base da torre, apanhamos a coroa e depois dirigimo-nos para o pátio de modo a podermos sair pela «Porta Grande».

### Dica para Tomahawk

O Sérgio Manuel Rocha Marques, de 13 anos, de Sacavém, que quer pokes para Movie, Fighting Warrior e Shadowfire, manda estas dicas para Tomahawk:

No menu nada há de especial e é fácil interpretá-lo. A princípio, ponham a rotação do motor ao máximo; regulem o ângulo-de-ataque (as barras mais à esquerda, quanto mais para cima, mais depressa o helicóptero vai subir); ponham a mira no «écran» (é preferível utilizar os mísseis, mira quadrada, devido a esta arma ser automática) e tenham atenção ao radar do meio, onde aparecem os aparelhos que estão na mira (verde-aliado, vermelho-inimigo); os mísseis não têm alcance, dispara a qualquer distância, mas os rockets só alcançam 4000 m(?), e a metralhadora 2000 m (?). De seguida, utilizem a vossa estratégia, tendo em atenção os instrumentos do meio (velocidade, altitude, etc.) e radar da direita, que serve para localizar o helicóptero inimigo e para verificar o estado em que se encontra o nosso aparelho; e, de resto, com estratégia e um pouco de sorte leva-se a missão a bom termo.

Agora as teclas:

«W» — aumentar a rotação do motor; «S» — diminuir rotação do motor; «Q» — aumentar o ângulo de ataque; «A» — diminuir o ângulo de ataque; «C» — colocação da mira no «écran»; «P» — escola da mira; Teclas cursoras — movimentação do aparelho; «O» — disparar.

Esta dica era para ajudar o Nuno Miguel Queirós Sousa. Pela nossa parte, vamos em breve publicar em reprise as instruções deste jogo.

### Pokes em série

E vamos aos pokes e programas para vidas infinitas, começando com alguns que mandou o Nuno Sousa, 14 anos, de Almada.

- WHO DARES WINS II
- 10 CLEAR 24319 : LOAD "" SCREEN\$ : LOAD "" CODE 23296 : POKE 23309,201 : RANDOMIZE USR 23296 : POKE 49743,g : POKE 49748,v : RANDOMIZE USR 49216
- g = N.º de granadas
- v = N.º de vidas

- PHEENIX: deixar passar o 1.º LOADER e fazer RUN deste programa:
- 10 CLEAR 24500 : LOAD «p2» CODE 24532
- 20 POKE 29375,0 : LOAD «p3» CODE : RANDOMIZE USR 30105
- CYBERUN
- 10 LOAD "" CODE : RANDOMIZE USR 24576 : LOAD "" CODE
- 20 POKE 33446,62 : POKE 23447,175 : POKE 23348,50 : POKE 23449,72 : POKE 23450,141 : POKE 23451,195 : POKE 23452,128 : POKE 23453,92 : RANDOMIZE USR 23424
- PENTAGRAM
- 10 CLEAR 24064 : LOAD "" CODE 26064 - POKE 49917,0 : PRINT SUR 24064
- BATMAN
- 5 CLEAR 24999 : LOAD "" CODE
- 10 FOR f=64220 TO 64229
- 20 READ a : POKE f,a : NEXT f
- 30 POKE 64194,195 : POKE 64195,220 : POKE 64196,250 : RANDOMIZE USR 64177
- 40 DATA 62,0,50,190,143,237,194,19,128,101
- MOON ALERT — POKE 42404,255
- HUMCHBACK — POKE 24760,255
- TRANS AM — POKE 25446,0
- FRANKSTEIN — POKE 28287,255
- PROFANATION — 49290,255
- POGO — POKE 44259,182
- JET PAC — POKE 25020,0
- SORCERY — POKE 49823,0
- KNIGHT LORE — POKE 53567,0
- TUTANKHAMON — POKE 27783,0
- KOSMIC KANGA — POKE 23994,255
- PUD PUD — POKE 49287,0
- PENETRATOR — POKE 40733,0
- ATIC ATAC — POKE 35353,0
- FANTASTIC VOYAGE — POKE 54992,0 : POKE 54227,0
- CAVERN FIGHTER — POKE 31683,183
- ARABIAN NIGHTS — POKE 57838,0
- CAULDRON — POKE 40056,0
- (Nota: estes já os demos várias vezes, mas repetimos, para quem não os tenha.)
- O Ernesto Lopes Ferreira, de Lisboa, também mandou muito material, de que publicamos o seguinte:
- TURBO ESPRIT
- 10 CLEAR 26624 : LOAD "" CODE 16384 : PRINT AT 6,0 : LOAD "" CODE
- 20 PRINT AT 7,0 : «(1) n.º de vidas»; AT 8,0 : «(2) vidas infinitas»; i\$
- 30 LET i\$ = INKEY\$ : IF i\$ <> «1» AND i\$ <> «2» THEN GO TO 30
- 40 IF i\$ = «1» THEN INPUT «VIDAS ? (máx. 74); Z: POKE 64250,Z + 48 : RANDOMIZE USR 64837
- 50 POKE 29893,0 : RANDOMIZE USR 64837
- INCREDIBLE SHRINKING FIREMAN
- 10 CLEAR 24999
- 20 LOAD "" CODE : POKE 23336,195 : RANDOMIZE USR 23296
- 30 POKE 60217,167 : REM V.I.
- 40 POKE 59876,0 : REM SEM CRIATURAS MÁS
- 50 RANDOMIZE USR 49605
- BOUNDER
- 10 CLEAR 24831

- 20 LOAD "" CODE
- 30 POKE 61106,183
- 40 POKE 61107,17
- 50 POKE 61087,183
- 60 POKE 61088,17
- 70 POKE 61089,0
- 80 POKE 61092,224
- 90 POKE 61093,255
- 100 POKE 61100,191
- 110 RANDOMIZE USR 61074
- E ainda:
- Lunar Jetman — POKE 36966,224 : POKE 36945,3
- Mr. Wimpy — POKE 33693,0
- Orion — POKE 54065,0
- Project Future — POKE 27662,2
- POGO — POKE 44259,183
- Pheenix — POKE 29375,0
- ROAD RACER — POKE 27150,0
- RIVER RESCUE — POKE 33420,0
- SABRE WOLF — POKE 44876,0
- SPECTRAL PANIC — POKE 28522,0
- TURMOIL — POKE 57903,0
- ZAXXON — POKE 48825,255
- SKY RANGER (Códigos de acesso) — 1 — ENTER; 2 — MAGIC; 3 — PILOT; 4 — STOMP; 5 — PARIS; 6 — EVENT.
- WHEELI (Código de acesso) — 1 — ENTER; 2 — WITTY; 3 — SHARK; 4 — BEBOD; 5 — XENON; 6 — ZX83B; 7 — 2MQL3; 8 — HRME2

### Um aviso a ter em conta

E, finalmente, uma carta do eng.º José Manuel Aleixo Piloto, que, além de enviar uma série de pokes por ele próprio calculados, como é habitual neste nosso leitor, e que mais adiante publicamos, faz o seguinte aviso, na sequência da «avalancha de cartas e telefonemas» que tem recebido:

- 1) De todos os pokes publicados (não só meus como os enviados por outros leitores) apenas 5 a 10% podem ser introduzidos com o conhecido MERGE.
- 2) Todos os outros pokes exigem razoáveis conhecimentos de código máquina e alguns, como por exemplo Green Beret, Sir Fred, Highway Encounter e Dynamite Dan, mesmo com aqueles conhecimentos será extraordinariamente difícil (pelo menos para quem tiver versões iguais às minhas).
- 3) Os programas que os leitores enviam tirados de revistas inglesas, só em raríssimos casos (por grande coincidência) funcionarão, dado que se destinam a meter os pokes a quem não tiver qualquer conhecimento de código máquina, mas que apenas funcionarão, como é lógico, na versão original inglesa. Para quase todos os outros pokes que eu e os outros leitores enviamos ter-se-ia que construir um programa diferente, o que também não está ao alcance de qualquer.
- 4) Para os leitores sem conhecimentos da linguagem referida, as únicas hipóteses são, ou terem um amigo que tenha esses conhecimentos, ou comprarem uma versão com os pokes já introduzidos.
- 5) Dentro dos condicionalismos indicados atrás, fico à disposição dos leitores, que tenham mais alguma dúvida.

- E, quanto aos seus pokes, são estes:
- POPEYE: POKE 26242,0
  - CAULDRON II: POKE 52974,0
  - GHOSTS'S GOBLINS: POKE 36055,104; POKE 36056,2
  - PHANTOMAS I: POKES 46720,58; 46723,58; 44819,0; 45996,0
  - SPLITTING IMAGES: POKES 54397,99; 54398,2
  - BOUNDER: POKE 35269,0
  - EQUINOX: POKES 41913,68; 41914,0
  - SPIKY HAROLD: POKE 34813,0
  - LAS TRES LUCES DE GLAURUNE: POKE 57933,0
  - PHANTOMAS II: POKES 26606,0; 28452,0; 29756,0; 31004,1
  - ACTION REFLEX: POKE 50144,68 (quatro vezes mais tempo)

E cabe agora fazer referência ao mapa de Red Hawk que publicamos e que nos foi enviado pelo Carlos Eduardo Gorjão, de Manta Rota, Vila Real de Santo António. Quanto às dicas, irão para a semana.

Até breve, bons jogos e boas férias.

### POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»  
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX

## Top «A Capital» OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — Ghosts'n Goblins
- 2.º — Kung-Fu/Master
- 3.º — Who Dares Wins II
- 4.º — World Cup Carnival
- 5.º — Bobby Bearing
- 6.º — Spindizzi
- 7.º — Falkland 82
- 8.º — Action Reflex
- 9.º — Pentagram
- 10.º — Kirel

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

# A HISTÓRIA DOS BEATLES

## Telescrita

Por **ANTÓNIO CARVALHO**

### VIVA QUEM CANTA COMO PEDRO BARROSO

...E viva quem canta! Pelo menos quem canta como Pedro Barroso cantou naquele espectáculo que a RTP gravou e apresentou na passada segunda-feira. Porque se todos cantassem assim, e entusiasmassem dessa maneira o público, muito diferentes seriam os programas musicais que a RTP tem estado a passar nesse dia da semana. E até nos dariam vontade de manter o televisor ligado...

Podemos dizer com razão que muito dos méritos desse programa cabem a Pedro Barroso, à qualidade da sua música e dos seus poemas, do diálogo artístico que estabelece facilmente com o público.

#### Contra o «play-back»

E, dito isto, já dizíamos muito. Mas importa-nos realçar ainda um outro factor: a circunstância de ser um espectáculo ao vivo conta muito para animar programas destes. A verdade é que já suportamos dificilmente uma gravação de estúdio, «a seco», ou mesmo com público contratado para bater palmas...

Como também nos custa cada vez mais suportar o aviltante uso do «play-back», ainda que ele seja só de música — infelizmente, o «play-back» total está cada vez mais generalizado e quando aparece alguém a cantar a sério é uma festa... É caso para dizer: ao que nós chegámos!

Parece-nos portanto, que a RTP, agindo com a melhor das intenções ao apresentar programas de música portuguesa, deveria ter o cuidado de privilegiar as actuações ao vivo que sejam realmente vivas (e não com os tais «play-backs») e com a qualidade necessária para que não caia o descrédito sobre a nossa música e os nossos artistas.

#### Homenagem pobre

Pedimos licença para voltar, ainda, à programação da semana passada, já que a antecipaçoão com que estes simples comentários são escritos não nos permitiu referir o que se passou na sexta-feira.

Nessa noite terminou a série «Alô, Alô» e homenageou-se António Silva. Quanto à primeira, ou muito nos enganamos ou aquele não era (não podia ser) o último episódio da série britânica de humor... A menos que o absurdo que pontuou todos os episódios anteriores tenha feito terminar assim a história.

De qualquer modo, o acontecimento dessa noite foi a homenagem a António Silva no centenário do seu nascimento.

Fraca, fraquíssima homenagem, diga-se de passagem. Pela parte que nos toca (e não somos os únicos a pensar assim) seria bem preferível que, em vez de tantas palavras, de tantos elogios à camaradagem e ao profissionalismo, por de mais evidentes, se tivesse optado por uma destas soluções: ou uma antologia bem feita das suas actuações em filmes e peças de teatro que a RTP gravou, ou até mesmo um ciclo de filmes, pelo menos com a maior parte das três dezenas a que António Silva emprestou o seu talento.

Foi dito que António Silva foi tão bom actor de teatro como de cinema — e não duvidamos que fosse realmente assim, a avaliar pelo trabalho que ele deixou registado nos filmes que comentámos.

#### Explorar arquivos

Mas quanto ao teatro teria sido bom que a RTP tivesse rebuscado melhor os seus arquivos e nos tivesse dado mais imagens mesmo suas, porque esses arquivos devem ter muito mais do que a entrevista em «Riso e Ritmo» de 1966, a peça «Não Acordem o Menino Jesus» ou «Histórias de Gente Simples», de 1966 e 1965, respectivamente.

Quem tem melhor memória do que nós lembra-nos a série dos «Três Saloios», por exemplo. Mas haverá certamente muito mais nos tais arquivos que nos possa dar, pelo menos, uma páida imagem do actor de teatro que António Silva foi e cujo talento não podia caber numa homenagem tão pobrezinha. Será exagero nosso ou os arquivos da RTP estão mesmo por explorar? Esta homenagem deixou-nos mais uma vez essa impressão.

Há uma semana fizemos aqui o elogio da Europa TV como sendo praticamente a única alternativa neste tempo morno de Verão. Na passada segunda-feira tivemos a confirmação do que dissemos: a Europa TV brindou-nos com um magnífico e inédito documentário sobre um dos lugares mais fechados deste nosso planeta: a Santa Montanha, o Monte Athos. Foi um daqueles (raros) momentos em que sentimos o privilégio de vermos televisão.

**NO INTERVALO, CONSEGUI PASSAR NO MEIO DOS FAS E SUBIR AO PALCO, ONDE FOI RECONHECIDO POR GEORGE HARRISON QUE O RECEBEU.**

**VIVA! A QUE DEVEMOS O PRAZER DA VISITA DO SR. EPSTEIN À "CAVERN"?**

**GOSTARIA DE TER ALGUMA INFORMAÇÃO SOBRE UM DISCO QUE GRAVARAM: "MY BONNIE".**

**EMBORA JÁ POSSUISSE A INFORMAÇÃO PRETENDIDA, NÃO VOLTOU PARA O ESCRITÓRIO, COMO TENCIONAVA, MAS FICOU PARA ASSISTIR A SEGUNDA PARTE DA EXIBIÇÃO. QUANDO SAIU DA "CAVERN" MAIS DE UMA HORA MAIS TARDE, SOUBE QUE A SUA VIDA NUNCA MAIS VOLTARIA A SER A MESMA!**

**BRIAN TORNOU-SE NUM FREQUENTADOR ASSIDUO DA "CAVERN" E POUCO A POUCO DESENVOLVEU UMA LIGEIRA AMIZADE COM OS BEATLES. SENTIAM-SE IMPRESSIONADOS PELA SUA FORTUNA E A SUA POSIÇÃO SÓLIDA NOS NEGÓCIOS. TAMBÉM SENTIAM-SE LISONJEADOS PELO INTERESSE DE EPSTEIN, TODAVIA UM POUCO ESPANTADOS...**

**REPAREI QUE EPSTEIN VOLTOU A APARECER HOJE.**

**PERGUNTO-ME O QUE ELE QUERERÁ DE NÓS?**

**POIS, ISTO NÃO É SÍMBO DO GÉNERO DELE.**

**COM EFEITO O FASCÍNIO PELOS BEATLES TORNOU-SE UMA ESPÉCIE DE OBSESSÃO DE BRIAN EPSTEIN. ESTRANHAMENTE, ELE SENTIA QUE NECESSITAVA A PRESENÇA DELES A TODA A HORA...**

**DANDO-SE CONTA DE QUE NÃO TINHAM EMPRESÁRIO, BRIAN VIU ALI UMA OPORTUNIDADE DE PENETRAR NO SEU CÍRCULO.**

**ELES PRECISAM DE ORGANIZAÇÃO. TALVEZ, LHES POSSA FORNECER ISSO.**

**SE BEM QUE NÃO TINHA QUALQUER EXPERIÊNCIA NA ADMINISTRAÇÃO DE UM GRUPO DE ROCK, NÃO VIA PROBLEMAS NISSO. AFINAL DE CONTAS, ELE ERA O MAIOR NEGOCIANTE DE DISCOS E TINHA CONSIDERÁVEL INFLUÊNCIA NAS COMPANHIAS DE DISCOS, ASSIM NÃO DEVIÁ TER MUITA DIFICULDADE EM ARRANJAR-LHES UM CONTRATO. ASSIM, CONVIDOU OS BEATLES A APARECEREM NA NEMS, NA TARDE DE 3 DE DEZEMBRO DE 1961, PARA UMA REUNIÃO SOBRE O ASSUNTO.**

**A REUNIÃO FICOU MARCADA PARA ÀS 4.30 DA TARDE E, NÃO SERIA A ÚLTIMA VEZ QUE OS BEATLES DEIXARIAM BRIAN A DECAR. JOHN, QUE VEIO COM WOOLER PARA APOIO MORAL, CHEGOU COM UMA HORA DE ATRASO, ÀS 5.30, GEORGE E PETE APARECERAM POUCO DEPOIS. FURIOSO COM ESTA FALTA DE CORTESIA, BRIAN QUIS SABER ONDE ESTAVA PAUL Mc CARTNEY.**

**ESTA A TOMAR BANHO.**

**ISTO É O CUMULO! VAI CHEGAR ATRASADÍSSIMO!**

**SIM... MAS ASSÉADÍSSIMO.**

**QUANDO PAUL CHEGOU, BRIAN TINHA PERDIDO TODA A SUA COMPOSTURA. TENDO CUIDADOSAMENTE PREPARADO O SEU DISCURSO, ESTAVA TÃO FURIOSO QUE ACABOU POR IR DIRECTAMENTE AO ASSUNTO, PROPONDO SER O EMPRESÁRIO, E RECEBER 25% DOS LUCROS SOBRE TUDO O QUE VIER!**

**BRIAN EPSTEIN ENCONTROU MUITA RESISTÊNCIA AO SEU PROJECTO. OS PRÓPRIOS PAIS, QUEENE E HARRY, ACHARAM QUE ELE ERA COMPLETAMENTE DOIDO. JIM Mc CARTNEY, O PAI DE PAUL, DESCONFIAVA "DAQUELE JUDEU QUE QUERIA LUCRAR COM UM QUARTO DO VOSSO TRABALHO"... E ATÉ MIMI DUVIDAVA DE TODO O ESQUEMA.**

**E SE TUDO ACABAR AO FIM DE 6 MESES, QUE LHES ACONTECERÁ?**

**PROMETO-LHE, MRS. SMITH, QUE JOHN NUNCA SOFRERÁ POR ISSO... ELE É O IMPORTANTE DO GRUPO, OS OUTROS NÃO CONTAM... CUIDAREI SEMPRE DE JOHN.**

**NÃO FOI CONTRARIADO E, USANDO DE TODO O SEU CHARME E DIPLOMACIA, CONSEGUIU CHEGAR AOS SEUS FINS.**

**ALGUNS DIAS MAIS TARDE, DEPOIS DE MUITA DISCUSSÃO, O FAMOSO CONTRATO FOI ASSINADO ENTRE EPSTEIN E OS BEATLES, NUMA SALA DO "CASBAH" CLUB.**

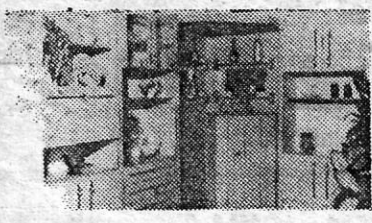
**EMBORA NINGUÉM DESSE CONTA DISSO, A VERDADE É QUE ESSE CONTRATO NÃO TINHA VALIDADE! BRIAN EPSTEIN NUNCA ASSINOU E AS ASSINATURAS DE PAUL E GEORGE QUE NÃO TINHAM 21 ANOS, PORTANTO ERAM MENORES, NÃO TINHAM VALIDADE! MAS, SEJA COMO FOR, BRIAN EPSTEIN PASSOU A SER O SEU EMPRESÁRIO.**

XVI — GUIA TV/«A CAPITAL»

(continua na próxima semana)

VÁ À **Modifier** APROVEITE A SENSACIONAL CAMPANHA

A MAIOR VARIEDADE EM MOBILIAS E MAPLES DE LUXO VENDEMOS MAIS BARATO SOMOS FABRICANTES



Estante canto, c/bar 49 980\$00



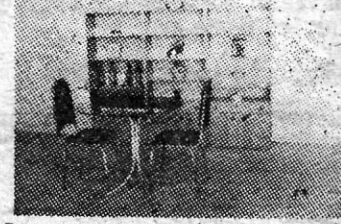
Quarto pessoa, moderno, cor pinho 21 980\$00



ENTREGAS IMEDIATAS



Quarto casal, moderno, cor pinho 21 980\$00



Estante moderna, cor pinho, c/ cristaleira 21 980\$00

FÁBRICA PORTO — Salões de vendas

LARGO DA GRAÇA, 28 — 1100 LISBOA — TEL. 861965 874007 873360

RUA DO ALGARVE, 4. 4-A — 2840 CRUZ DE PAU — TEL. 2241178

RUA ALEXANDRE HERCULANO, 145-F — (antiga Calçada do Monte) — 2000 SANTARÉM — TEL. 24276

RUA PROFESSOR JOÃO PRATAS, 1-B (Esquina com a Rua da Recosta) — (BARRIÇO) — TEL. 2077647

HORÁRIO: Aberto todos os dias até às 20.30 horas inclusive sábados e feriados NO LARGO DA GRAÇA ESTAMOS ABERTOS TAMBÉM À HORA DO ALMOÇO!

Mesa crom.ª redonda - v/ cor 7 980\$00

Mesa crom.ª oval ou rect. - v/ cor 8 980\$00

Cadeira crom.ª veludo ou napa 2 980\$00